

**SISTEM INFORMASI PERSEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS  
WEB  
STUDI KASUS : LAPANGAN FUTSAL ANUGERAH YOGYAKARTA**

Skripsi



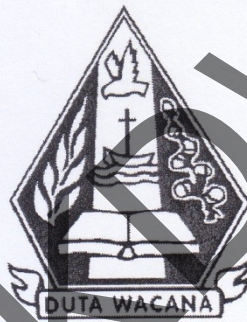
oleh  
**HENDRY SANTOSO**  
23090486

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2013



**SISTEM INFORMASI PERSEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS  
WEB  
STUDI KASUS : LAPANGAN FUTSAL ANUGERAH YOGYAKARTA**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Komputer

Disusun oleh

**HENDRY SANTOSO**  
**23090486**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2013

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### **Sistem Informasi Persewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Studi Kasus : Lapangan Futsal Anugerah Yogyakarta**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 6 Agustus 2013



HENDRY SANTOSO

23090486



## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Sistem Informasi Persewaan Lapangan Futsal Berbasis  
Web  
Studi Kasus : Lapangan Futsal Anugerah Yogyakarta

Nama Mahasiswa : HENDRY SANTOSO

N I M : 23090486

Matakuliah : Skripsi

Kode : SI4046

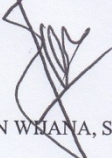
Semester : Genap

Tahun Akademik : 2012/2013

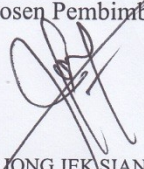
©UKDW

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,  
Pada tanggal 6 Agustus 2013

Dosen Pembimbing I

  
KATON WIJANA, S.Kom., M.T.

Dosen Pembimbing II

  
Drs. JONG JEKSIANG, M.Sc.



## HALAMAN PENGESAHAN

### SISTEM INFORMASI PERSEWAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB STUDI KASUS : LAPANGAN FUTSAL ANUGERAH YOGYAKARTA

Oleh: HENDRY SANTOSO / 23090486

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal  
31 Juli 2013

Yogyakarta, 6 Agustus 2013  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. KATON WIJANA, S.Kom., M.T.
2. Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.
3. ERICK KURNIAWAN, S.Kom., M.Kom.
4. PAULUS WIDIATMOKO, M.A.



Dekan

(Drs. WIMMIE HANDI WIDIOJO, M.T.)

Ketua Program Studi

(YETLI OSLAN, S.Kom., M.T.)

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa serta pancaran kasih dari Buddha Maitreya karena atas rahmat kasih-Nya, skripsi yg berjudul “Sistem Informasi Persewaan Lapangan Futsal Berbasis Web dengan studi kasus GRHA Anugrah Yogyakarta” dapat diselesaikan dengan baik. Pembuatan skripsi dan penulisan laporan ini diharapkan dapat berguna dan menjadi suatu karya ilmiah yang kedepannya terus dikembangkan menjadi lebih baik demi kemajuan teknologi informasi.

Pembuatan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan banyak pihak. Oleh karena itu dengan kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Lao Mu dan Buddha Maitreya, yang sudah membimbing dan memberikan penulis pencerahan.
2. Bapak Katon Wijana, S.Kom, M.kom., selaku dosen pembimbing pertama yang selalu memberikan penulis motivasi dan masukan-masukan yang sangat membangun penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Drs. Jong Jek Siang, M.Sc., selaku dosen pembimbing kedua dan koordinator tugas akhir yang telah membimbing penulis selama proses pengerjaan skripsi ini.
4. Ibu Yetli Oslan, S.Kom, M.T., selaku Ketua Prodi Sistem Informasi yang penuh pengertian dan belas kasihan kepada mahasiswanya terutama mahasiswa Prodi Sistem Informasi.
5. Papa dan Mama serta adik-adikku Denny, David, dan Tata yang senantiasa memberikan dorongan motivasi untuk menyelesaikan skripsi penulis.
6. Pho-pho tercinta yang tiada hentinya masuk kedalam pikiran penulis ketika penulis sedang malas, sehingga penulis semakin semangat untuk lebih cepat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Pdt. Halim Zen Bodhi, Ibu Pdt. Metta Albertha, Ibu Pdt. Lusia Anggraini, Ibu Pdt. Leniwati, Tz mimi, Fy Heni, dan Drg. Chindy Tanjung

yang selalu memberikan bimbingan spiritual, motivasi, serta kesempatan berkarya kepada penulis selama penulis menuntut ilmu di Yogyakarta.

8. Vihara Bodhicitta Maitreya dan Pusdiklat Sukhavati Maitreya, sebagai tempat penulis mengembangkan cinta kasih dan spiritual.
9. Saudara-saudari satu pembinaan di Vihara Bodhicitta Maitreya dan Pusdiklat Sukhavati Maitreya, semoga persaudaraan ilahi yang kita bina bisa abadi sepanjang masa, dan tetap semangat berkarya demi Dunia Satu Keluarga.
10. Teman-teman kos di Pusdiklat Sukhavati Maitreya : Keke, Asau, Deddy, Agus, Jeffrey, Made, Riny, Hanny, dan Tria. Xie-xie ni men....
11. Teman-teman seperjuangan SI 2009, semoga cepat selesai semuanya.
12. Teman-teman seperjuangan 2009 di vihara, terima kasih untuk saat dimana kita berjuang dan berkarya bersama
13. Semua Dosen UKDW, staff, satpam, cleaning service, dan mas-mas parkir sehingga penulis dapat menuntut ilmu dengan nyaman dan aman di UKDW.
14. Semua pihak yang telah mendukung dalam pembuatan skripsi ini, baik secara langsung, maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa sistem informasi dan laporan skripsi ini masih kurang dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Selain itu penulis juga ingin menyampaikan permintaan maaf jika terjadi kesalahan dalam pembuatan maupun penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat berguna dan memberikan manfaat bagi yang membacanya.

Yogyakarta, 3 Agustus 2013

Penulis

## ABSTRAKSI

Futsal merupakan olahraga yang sangat populer dan digemari saat ini dimanapun. Persewaan lapangan futsal pun mejamur dimana-mana dan telah menjadi bisnis yang sangat menggiurkan. Melihat hal ini, persewaan dan pemesanan lapangan futsal secara manual dirasakan tidak efisien karena sering terjadi kesalahan dalam pendataan dan banyak menghabiskan waktu untuk pemesanan lapangan futsal secara manual dengan customer datang langsung ke kantor lapangan futsal untuk melakukan pemesanan.

Alternatif penyelesaian dari masalah diatas adalah sistem informasi persewaan lapangan futsal berbasis web. Sistem informasi persewaan lapangan futsal dapat mengefisienkan dan memudahkan berbagai hal seperti pemesanan lapangan futsal tanpa harus ke lapangan futsal secara manual tetapi melalui web, dapat melihat jadwal lapangan yang kosong berdasarkan status, dapat menginformasikan apa saja promo dan event yang diadakan oleh pihak lapangan futsal tersebut, serta admin lebih mudah mencatat jadwal pesanan lapangan dari pelanggan. Sistem informasi persewaan lapangan futsal ini dapat digunakan oleh semua orang secara umum, baik pelanggan biasa, member, serta admin. Sistem informasi yang dibuat ini menggunakan bahasa pemograman PHP dan berbasis web.

Hasil akhir berupa sebuah program berbasis web yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna dan pemilik lapangan futsal Anugrah. Dengan memanfaatkan sistem informasi persewaan lapangan futsal ini, pelanggan dapat dengan mudah mengatur penjadwalan dilihat dari sistem dengan menggunakan mesin pencarian berdasarkan status lapangan yang kosong maupun yang sudah dipesan, kemudian melakukan pemesanan melalui web persewaan dan pemesanan lapangan futsal ini tanpa harus datang ke kantor lapangan futsal. Sedangkan dari pihak admin dapat dengan mudah mencatat jadwal pesanan lapangan dari pelanggan.



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG DEPAN.....	i
HALAMAN SAMBUNG DALAM .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Spesifikasi Sistem .....	2
1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Sistem.....	6
2.2. Sistem Informasi .....	6
2.3. Web .....	6
2.4. PHP.....	7
Bab 3 ANALISIS DAN RANCANGAN.....	9

3.1. Rancangan Sistem .....	9
3.1.1. Halaman Utama .....	9
3.1.2. Halaman Pelanggan .....	10
a. Pendaftaran (Registrasi) .....	10
b. Login .....	11
c. Pemesanan .....	11
d. Pembatalan Pemesanan .....	12
3.1.3 Halaman Admin .....	13
a. Pelanggan .....	13
b. Jadwal Lapangan .....	14
c. Daftar Booking .....	15
d. Pengaturan Event .....	16
e. Pengaturan Promo .....	17
3.2 Data Flow Diagram (DFD) .....	17
a. Diagram Konteks .....	18
b. DFD Level 0 .....	18
c. DFD Level 1 .....	19
3.3. Tabel Data .....	19
3.4 Rancangan Masukan dan Keluaran .....	22
3.4.1. Rancangan Masukan .....	22
3.4.1.1 Form Login (user) .....	22
3.4.1.2 Form Daftar .....	22
3.4.1.3 Form Pemesanan (user) .....	23
3.4.1.4 Form Pelanggan (Admin) .....	23
3.4.1.5 Form Jadwal Lapangan .....	24
3.4.1.6 Form Daftar Booking .....	24



3.4.1.7 Form Pengaturan Event .....	25
3.4.1.8 Form Tambah Event .....	26
3.4.1.9 Form Pengaturan Promo .....	26
3.4.1.10 Form Tambah Promo .....	27
3.4.2 Rancangan Keluaran.....	28
3.4.2.1 Bukti Pesan (user) .....	28
3.4.2.2 Bukti Pesan (admin).....	28
3.4.2.3 Bukti Bayar DP (admin) .....	29
3.4.2.4 Bukti Bayar Lunas (user) .....	30
3.4.2.5 Bukti Bayar Lunas (admin).....	30
3.4.2.6 Nota Pemakaian Lapangan.....	31
<b>BAB 4 PENERAPAN DAN ANALISIS SISTEM.....</b>	<b>32</b>
4.1. Menu Sistem dan Operasional.....	32
4.1.1 Form Daftar .....	32
4.1.2 Form Login (user) .....	34
4.1.3 Halaman Utama .....	35
4.1.4 Halaman Promo.....	36
4.1.5 Halaman Event .....	38
4.1.6 Halaman Pemesanan .....	39
4.1.7 Menu Bantuan .....	43
4.1.8 Halaman Pelanggan.....	45
4.1.9 Halaman Jadwal Lapangan .....	48
4.1.10 Halaman Daftar Booking .....	52
4.1.11 Halaman Pengaturan Event.....	55
4.1.12 Halaman Pengaturan Promo.....	56
4.1.13 Cetak Nota.....	58

4.2. Analisis.....	60
4.2.1. Kondisi Sistem .....	60
4.3. Kelebihan dan Kekurangan Sistem .....	61
4.3.1. Kelebihan Sistem.....	61
4.3.2. Kekurangan Sistem .....	61
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....	62
5.1. Kesimpulan.....	62
5.2. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA .....	64

©UKDW



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kamus Data Tabel Admin.....	19
Tabel 3.2. Kamus Data Tabel Detail_Penyewaan .....	20
Tabel 3.3. Kamus Data Tabel Event .....	20
Tabel 3.4. Kamus Data Tabel Jadwal_Lapangan.....	20
Tabel 3.5. Kamus Data Tabel Pelanggan.....	20
Tabel 3.6. Kamus Data Tabel Penyewaan .....	21
Tabel 3.7. Kamus Data Tabel Promo .....	21

©UKDW

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Flowchart Halaman Utama .....	9
Gambar 3.2. Flowchart Menu Pelanggan.....	10
Gambar 3.3. Flowchart Login .....	11
Gambar 3.4. Flowchart Pemesanan.....	11
Gambar 3.5. Flowchart Pembatalan.....	12
Gambar 3.6. Flowchart Menu Pelanggan.....	13
Gambar 3.7. Flowchart Menu Jadwal Lapangan .....	14
Gambar 3.8. Flowchart Menu Daftar Booking .....	15
Gambar 3.9. Flowchart Menu Pengaturan Event .....	16
Gambar 3.10. Flowchart Menu Pengaturan Promo .....	17
Gambar 3.11. Diagram Konteks .....	18
Gambar 3.12. DFD Level 0 .....	18
Gambar 3.13. DFD Level 1.....	19
Gambar 3.14. Form Login (user) .....	22
Gambar 3.15. Form Daftar.....	22
Gambar 3.16. Form Pemesanan (user).....	23
Gambar 3.17. Form Pelanggan.....	23
Gambar 3.18. Form Jadwal Lapangan.....	24
Gambar 3.19. Form Daftar Booking.....	24
Gambar 3.20. Form Pengaturan Event (admin) .....	25
Gambar 3.21. Form Tambah Event.....	26
Gambar 3.22. Form Pengaturan Promo.....	26
Gambar 3.23. Form Tambah Promo.....	27
Gambar 3.24. Bukti Pesanan (user).....	28



Gambar 3.25. Bukti Pemesanan (admin).....	28
Gambar 3.26. Bukti Bayar DP (admin).....	29
Gambar 3.27. Bukti Bayar Lunas (User).....	30
Gambar 3.28. Bukti Bayar Lunas (Admin).....	30
Gambar 3.29. Nota Pemakaian Lapangan.....	31
Gambar 4.1. Form Daftar.....	32
Gambar 4.2. Form Login.....	34
Gambar 4.3. Halaman Utama.....	35
Gambar 4.4. Halaman Promo.....	36
Gambar 4.5. Halaman Event.....	38
Gambar 4.6. Halaman Pemesanan.....	39
Gambar 4.7. Halaman Bantuan.....	43
Gambar 4.8. Halaman Pelanggan.....	45
Gambar 4.9. Halaman Jadwal Lapangan.....	48
Gambar 4.10. Halaman Daftar Booking.....	52
Gambar 4.11. Halaman Menu Pengaturan Event.....	55
Gambar 4.12. Halaman Pengaturan Promo.....	56
Gambar 4.13. Nota Pemakaian Lapangan.....	58

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kata futsal berasal dari bahasa Spanyol, yaitu *Futbol* (sepak bola) dan *Sala* (ruangan), yang jika digabung artinya menjadi “Sepak Bola dalam Ruangan”. Perbedaan mencolok antara futsal dengan sepak bola ada pada ukuran lapangan yang lebih kecil dari sepak bola biasa. Futsal pada umumnya dimainkan di dalam ruangan atau di lapangan tertutup, meskipun ada yang dibuat di lapangan terbuka

Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang dinamakan Internet. Semua orang dapat berkomunikasi dengan orang lain yang berada di berbagai belahan dunia melalui Internet. Dengan jaringan yang global, Internet dapat diakses 24 jam. Dapat dibayangkan betapa besarnya peranan media Internet ini dalam kehidupan. Saat ini Internet tidak hanya digunakan manusia dalam mencari informasi saja, tetapi ada juga yang digunakan untuk melakukan bisnis dengan membuat aplikasi berupa web. Penggunaan Internet yang semakin luas menjadikan aplikasi web sebagai suatu aplikasi yang mudah diakses oleh semua orang.

Teknologi Internet dan teknologi web dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian waktu salah satu contohnya adalah sistem penjadwalan dan pemesanan secara *online* yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun. Sistem ini diharapkan dapat menggantikan cara *booking* konvensional seperti pertemuan empat mata, janji melalui telepon, penulisan janji pada kertas, dan lain sebagainya. Sebagai contoh Anugrah Futsal Yogyakarta masih menggunakan cara manual untuk melakukan pengaturan penjadwalan dan pemesanan lapangan. Untuk itu dalam skripsi ini akan membuat sistem berbasis web untuk menangani masalah pemesanan lapangan dan pengaturan penjadwalan. Sehingga pengaturan dapat dilakukan secara terpusat dan mempermudah pengelola lapangan melakukan pendataan. Di samping itu, pihak *customer* atau pelanggan akan merasa dimudahkan dalam menggunakan pelayanan tersebut.



## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi permasalahan yang akan dibahas pada skripsi ini adalah :

1. Apakah sistem informasi pemesanan dan penyewaan dapat diterapkan pada persewaan lapangan futsal dengan studi kasus lapangan futsal Anugrah Yogyakarta?
2. Bagaimana membuat sistem berbasis web untuk pemesanan penggunaan lapangan futsal?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Lokasi studi kasus untuk penelitian ini adalah Futsal Anugrah berlokasi di Jalan Babarsari, Yogyakarta.
2. Sistem yang dibuat berbasis web, dan menyediakan informasi pemesanan lapangan dan penjadwalan.

## **1.4 Spesifikasi Sistem**

Spesifikasi Sistem yang dibangun terbagi dalam 5 hal yaitu :

1. Spesifikasi aplikasi/program
  - a. Program mampu mengelola data management lapangan futsal Anugrah.
  - b. Program mampu menyajikan visualisasi berupa tabel jadwal lapangan futsal yang masih kosong maupun sudah terpakai.
  - c. Program mampu menyajikan informasi profil lapangan futsal, jadwal pertandingan, promo, event, fasilitas, dll.
  - d. Program mampu melayani pembayaran biaya sewa lapangan yang telah dipesan melalui sistem.
2. Spesifikasi perangkat lunak
  - a. Sistem operasi Windows 7 Professional.
  - b. Bahasa pemograman HTML dan PHP.
  - c. Database MySQL.

- d. Perangkat lunak Dreamweaver CS 6 dan Xampp (*web-server*)
    - e. Browser Mozilla Firefox
  3. Spesifikasi perangkat keras
    - a. Intel Core 2 Duo Processor + 2,00GHz.
    - b. RAM 2 GB.
    - c. Harddisk 250GB.
    - d. Keyboard dan Mouse.
  4. Spesifikasi kecerdasan pembangun
    - a. Kemampuan dalam penggunaan bahasa pemrograman PHP, SQL, dan HTML.
    - b. Kemampuan menggunakan aplikasi pengolahan data dan kata untuk membuat laporan dan mendukung analisis data
    - c. Kemampuan dalam menggunakan aplikasi Dreamweaver CS 6 dan Xampp (*web-server*)
  5. Spesifikasi kecerdasan pengguna aplikasi
    - a. Mampu menggunakan komputer dan mengakses internet.
    - b. Mampu menggunakan browser.
    - c. Memahami istilah-istilah umum dalam aplikasi web.

## **1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dan manfaat utama dari tugas akhir ini adalah :

1. Membuat suatu sistem berbasis web yang dapat melayani pemesanan, pembatalan, pembayaran, dan penjadwalan penggunaan lapangan futsal.
2. Dapat memberikan informasi pemesanan lapangan dan penjadwalan futsal.
3. Mempermudah pelanggan untuk pemesanan lapangan futsal.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian diperoleh dengan metode wawancara langsung dengan pemilik lapangan futsal anugrah di kantor lapangan futsal anugrah jl. Babarsari, Yogyakarta sebelum pengerjaan skripsi, dan selama proses pembuatan skripsi berlangsung. Data yang diperoleh dari hasil wawancara berupa informasi mengenai tarif penyewaan lapangan futsal perjam dan tarif member, informasi dan data pelanggan yang menjadi member beserta persyaratannya, informasi dan data pelayanan serta fasilitas yang ditawarkan, data jadwal lapangan, sejarah dan awal mula lapangan futsal dibangun, dll.

### 2. Perancangan dan Pembuatan Sistem

Tahap ini adalah mengimplementasikan hasil dari perancangan sistem yang telah dibuat. Pengerjaan dalam tahap desain ke dalam bahasa pemrograman komputer yang telah ditentukan sebelumnya dengan menggunakan bahasa pemograman PHP, sistem yang dibuat ini ditujukan untuk semua pelanggan lapangan futsal anugrah, baik member maupun hanya pelanggan biasa.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terbagi dalam lima bagian, yaitu :

### **BAB 1 : Pendahuluan**

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, Spesifikasi sistem, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB 2 : Landasan Teori**

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori serta dasar-dasar pengetahuan yang berkaitan dengan sistem yang dibuat.

### **BAB 3 : Perancangan Sistem**

Bab ini membahas tentang tahap-tahap dalam perancangan dari sistem yang dibuat

### **BAB 4 : Implementasi dan Analisis Sistem**

Bab ini menjelaskan mengenai hasil implementasi dan pengujian beserta analisis mengenai hasil yang didapat

### **BAB 5 : Kesimpulan dan Saran**

Berisi kesimpulan mengenai penelitian yang dikerjakan lengkap dengan kelemahan dan kelebihan sistem, serta usulan-usulan yang bisa diimplementasikan untuk mengembangkan sistem lebih lanjut.

©UKDW



## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan sistem, maka kesimpulan dari pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi pemesanan lapangan futsal ini dapat menghapus antrian pelanggan bila pelanggan belum melakukan pembayaran minimal 3 jam sebelum jam main, dengan cara membaca database apakah sudah ada record dengan id dan hari yang sama sebanyak 3 buah data
2. Sistem sudah dapat meminimalisasi konsumen palsu dengan cara melakukan registrasi sebelum masuk ke sistem, kemudian pelanggan harus melakukan validasi registrasi melalui email masing – masing untuk dapat masuk ke sistem dan melakukan pemesanan
3. Sistem ini memudahkan konsumen dalam mengatur penjadwalan dilihat dari sistem dengan menggunakan mesin pencarian berdasarkan status lapangan yang kosong maupun yang sudah dipesan

#### 5.2 Saran

Sebagai salah satu sistem informasi berbasis web, proyek ini masihlah sangat sederhana sekali, karena masih banyak kekurangan. Jika suatu saat sistem informasi ini akan dikembangkan, diharapkan memiliki teknik penunjang lain yang lebih kompleks. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan sistem informasi ini adalah :

1. Sistem bisa menghapus antrian pelanggan yang belum melakukan pembayaran minimal 3 jam sebelum jam main secara otomatis tanpa menggunakan tombol cek pesananan yang tersedia dimenu daftar booking
2. Sistem bisa memblokir konsumen palsu secara otomatis yang melakukan pemesanan secara terus menerus namun tidak menggunakan lapangan yang telah dipesan

3. Pencatatan dan pencetakan nota pemakaian lapangan serta biaya tambahan lainnya sudah harus menggunakan database secara detail seperti tabel sendiri untuk barang dan stoknya yang akan digunakan untuk menghitung laba dari perusahaan
4. Sistem sudah dapat menangani perubahan harga sewa lapangan serta diskon sesuai yang ditawarkan dari promo, harga sewa lapangan disistem bersifat statis (tidak dapat berubah-ubah)

©UKDW

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, Hanif. 2007. *"Analisis dan Perancangan Sistem Informasi"*, Yogyakarta : Andi Offset.
- Djojodihardjo, Harijono. 1984. *"Sistem Informasi Management"*. Bandung : Mizan Pustaka.
- Jogiyanto H.M., *Analisa & Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur*, Edisi I, Andi Offset, Yogyakarta, 1991.
- Peranginangin, Kasiman. 2003. *"Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL"*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Sidik, Betha. 2005. *"Pemrograman web dengan HTML"*. Bandung : Alfabeta.
- Sutabri, Tata. 2005. *"Sistem Informasi Berbasis Komputer edisi 2"*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Suyanto, M. 2004. *"Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran"*. Yogyakarta : Andi Offset.